
REGLAMENTO BÁSICO DE TOUCH RUGBY 5

- versión oficial del BLACKBIRDS RFC –

revisión de septiembre de 2011



por Tzaraath



El contenido de este documento, el nombre de Blackbirds RFC y el logotipo del Mirlo son obra de Al-Iskandar Tzaraath, y se encuentran bajo una licencia de Creative Commons 3.0.

INTRODUCCIÓN

El Touch Rugby, o Touch, es una variante del rugby que minimiza el contacto para jugar de manera segura, por lo que su práctica es muy interesante como iniciación a las reglas, entrenamiento o deporte de ocio. Sus reglas son bastante abiertas y existen algunas diferencias según dónde se juega. El presente reglamento recoge las variantes diseñadas por el Blackbirds RFC bajo el nombre de *Touch Rugby 5* o *Touch 5*.

FUNDAMENTOS

El Touch se juega entre dos equipos de al menos tres jugadores de campo. Los equipos pueden ser mixtos, y se permiten tantas reservas como se desee, sin límite en el número de cambios que pueden realizarse.

El objetivo del juego es anotar más puntos que el contrario llevando el balón hasta la zona de ensayo defendida por el equipo rival. La duración del partido se pactará entre los dos equipos.

Se utilizará un balón de rugby, de talla 4 ó 5.

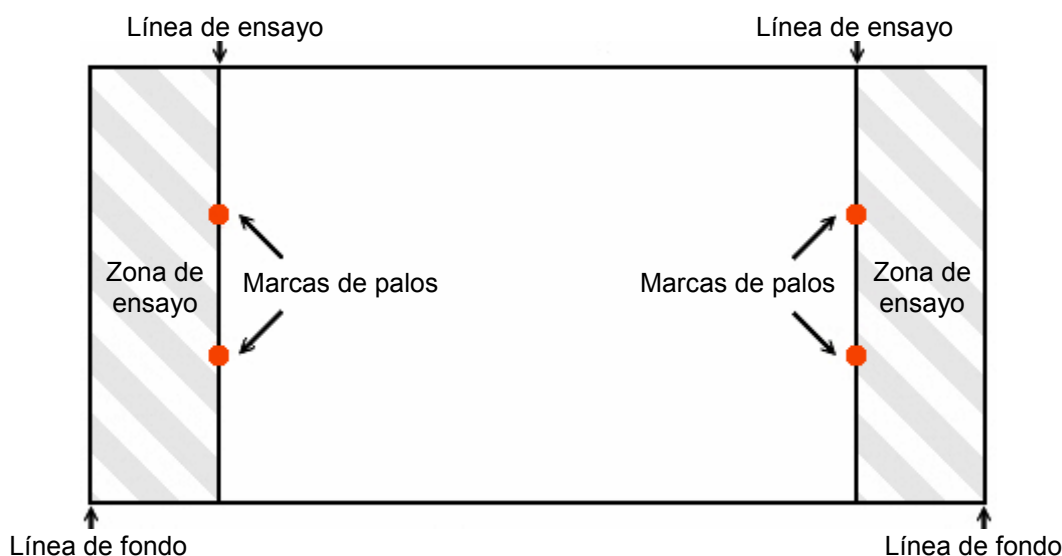
LAS 5 REGLAS BÁSICAS DEL TOUCH 5

1. Cualquier jugador más adelantado que el balón está en fuera de juego.
2. Para mover el balón, se puede avanzar con él, pasarlo con las manos o chutar.
3. Para anotar, se debe posar el balón en la zona de ensayo del equipo rival.
4. Si un jugador con el balón es tocado por un rival, debe detenerse antes de reanudar el juego.
5. La posesión cambia si un equipo recibe 5 tocados consecutivos.

EL CAMPO DE JUEGO

Dado que, por sus características, el Touch es un juego de mínimo contacto y el juego desde el suelo no está permitido, puede jugarse en cualquier tipo de superficie, aunque se recomienda jugar en césped o arena de playa por si se producen caídas accidentales.

El campo debe ser rectangular, y sus dimensiones se ajustarán al número de jugadores, así como a las necesidades y capacidades de los mismos y a la disponibilidad de terreno de juego. Se recomienda que el terreno de juego no sea menor que una pista de fútbol sala (unos 40 x 20 m).



Sobre cada línea de ensayo se señalarán dos puntos, separados entre sí aproximadamente un tercio del ancho del campo, que marcan el lugar en el que estarían las porterías. La zona de ensayo puede estar limitada por una línea de fondo, si bien se puede prescindir de ésta si las circunstancias así lo requieren. Se recomienda que la zona de ensayo tenga una profundidad mínima de 3 metros.

EXPLICACIÓN DE LAS REGLAS BÁSICAS

1. Fuera de juego

Cualquier jugador más adelantado que el balón está en fuera de juego.

- Se señala golpe de castigo si un jugador en fuera de juego toma parte en el juego activo.

2. Mover el balón

Para jugar el balón, los jugadores pueden:

- Avanzar con el balón en las manos.
- Pasar con las manos a un compañero que esté en juego, lateralmente o hacia atrás.
- Chutar y correr tras el balón, siempre que se el receptor esté en juego cuando se chuta.

3. Anotación

Para anotar, los jugadores deben posar el balón en la zona de ensayo del equipo rival.

- Un ensayo otorga 1 punto, 2 si se produce atravesando las marcas de los postes ("entre palos").
- Si un defensor posa el balón antes que un atacante, la jugada queda anulada.
- Tras una anotación o un anulado, el equipo que ha marcado reanuda el juego con un *drop out*.

4. Tocado

Si un jugador con el balón es tocado por un rival, debe detenerse, posar el balón y reanudar el juego.

- Sólo será válido tocar con las dos manos abiertas, entre los hombros y la cintura del contrario.
- El jugador que realiza el tocado puede gritar "tocado" o "*touch*" para remarcar este hecho.
- El jugador que reanuda el juego debe poner el balón en el suelo y después pasar a un compañero.
- El jugador que pone el balón en juego no puede chutar, avanzar, ni ser tocado mientras lo hace.

5. Cambio de posesión

Si un equipo recibe cinco tocados consecutivos, la posesión pasa al equipo contrario.

- El juego se reinicia con un golpe franco desde el punto del último tocado.

OTRAS CONSIDERACIONES

A. Reanudación del juego: *drop out*

Al comienzo del partido, tras una anotación o un anulado, se usa el "*drop out*" (*drop* = patada a bote pronto).

- Cada equipo debe permanecer sobre o por detrás de su propia línea de ensayo.

B. Golpe franco: *tap-and-run*

Si un jugador comete una falta leve, se señala golpe franco a favor del equipo no infractor.

- Son faltas leves pasar o dejar caer el balón hacia delante, y sacar el balón del terreno de juego.

En un golpe franco, el equipo no infractor reanuda el juego con un "*tap-and-run*" (*tap* = patada rápida).

- El equipo rival debe permanecer al menos a 5 metros hasta que se realice el *tap*.

C. Golpe de castigo: *punt out*

Si un jugador comete una falta grave, se señala golpe de castigo a favor del equipo no infractor.

- Son faltas graves jugar en fuera de juego, y cualquier tipo de contacto antirreglamentario.
- La cuenta de tocados se reinicia para el equipo no infractor, si éste tenía la posesión.

En un golpe de castigo, el equipo no infractor reanuda el juego con un "*punt out*" (*punt* = patada directa).

- El equipo no infractor chuta fuera de banda y recibe el correspondiente saque de lateral.
- El equipo rival debe permanecer al menos a 5 metros hasta que se realice el *punt*.

Cualquier conducta antideportiva implica la expulsión automática del jugador.

VARIACIONES

Se pueden introducir las siguientes variaciones a medida que los jugadores se familiaricen con las reglas:

- Jugar el balón tras un tocado:

Con 4 o más jugadores, puede aplicarse la regla del "play the ball":

- El jugador tocado pone el balón en el suelo y lo hace rodar con el pie hacia atrás.
- Otro jugador de su equipo se encarga de ponerlo en juego ("dummy half").
- Este jugador puede pasar, chutar y avanzar, y puede ser tocado desde que coja el balón.
- Los contrarios deben permanecer a 5 metros, excepto uno, que puede permanecer como marcador.

- La melé

Con 6 o más jugadores, puede usarse la melé como opción de reanudación en golpes francos o de castigo.

- La melé estará constituida por tres jugadores de cada equipo.
- Los demás deben permanecer a 5 metros de la agrupación, excepto el medio melé de cada equipo.
- No se empujará en la melé, pero la introducción debe ser neutral y el balón debe ser talonado.

- La touch

Con 6 o más jugadores, puede usarse el saque de touch para disputar el fuera de banda.

- Se alinean en dos filas un máximo de 3 jugadores de cada equipo, separados mínimo 2 metros.
- El saque debe ser imparcial, al centro de las dos filas.

- Alternativas de tanteo

Pueden usarse varias opciones a la forma de contabilizar las anotaciones:

- Con marcas de palos: 5 puntos (ensayo normal) y 7 puntos (ensayo entre palos) en vez de 1 y 2.
- Con palos (opción A): 1 punto por gol, y 2 puntos por ensayo + intento de transformación (1 más).
- Con palos (opción B): 3 punto por gol, y 5 puntos por ensayo + intento de transformación (2 más).
- Sin marcas ni palos: 1, 5 ó 7 puntos por ensayo, o cualquier otro valor decidido por los jugadores.

Nota: en los tiros a gol, el balón debe partir del suelo, ya sea desde un tiro de falta o mediante un *drop*.

BIBLIOGRAFÍA

Las siguientes páginas web han sido usadas como principal referencia para la redacción de estas reglas:

- Artículos de Wikipedia (en.wikipedia.org, en inglés):
 - Touch Rugby.
 - Rugby Sevens.
 - American football.
 - Rugby football.
 - Beach rugby.
 - Australian football.
 - Playing Rugby Union.
 - Tag Rugby.
 - Futsal.
 - Playing Rugby League.
 - History of Rugby.
 - Handball.
- Otras páginas web consultadas:
 - Touch Australia (www.austouch.com.au, en inglés).
 - Federación Española de Rugby (www.ferugby.com).

MÁS INFORMACIÓN

Si quieres saber más acerca de nuestro equipo o sobre el Touch 5, no dudes en contactar con nosotros:

E-mail de contacto: blackbirds@tizonsoft.net

Página oficial en Facebook: www.facebook.com/blackbirdsrugby